

Button



Buttons können für diverse Aufgaben eingesetzt, bei denen eine einfache Aktion ausgeführt werden soll. Hierzu zählt bspw. das An-/Ausschalten von Licht, wobei hierfür auch die switch-Node gut einsetzbar ist.

Node 'button' bearbeiten

Löschen Abbrechen Fertig

Eigenschaften

Gruppe [Axel's Test] Knöpfe

Größe 1 x 1

Icon alarm

Beschriftung Geht hier nicht

Tooltip Bald gehts los

Farbe {{msg.color}}

Hintergrund {{msg.back}}

☒ Sende beim Klicken:

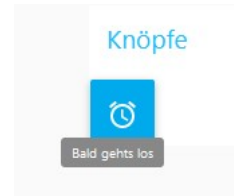
Payload a_z Hallo Welt

Topic msg. topic

→ Emuliere einen Klick bei einer eingehenden Nachricht: ☒

Klasse Optionale(r) CSS-Klassenname(n) für das Widge

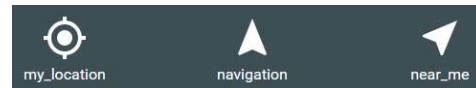
Name Button Test



Legt fest, in welcher **Gruppe** und welchem Tab der Button positioniert wird.

Festlegung der **Größe** des Buttons. Die Größe eines Feldes wird unter Dashboard/ Site festgelegt.

Dem Button kann ein **Icon** zugewiesen werden. Unter <https://klarsys.github.io/angular-material-icons/> kann das jeweilige Icon und die dazugehörige Bezeichnung eingesehen werden.



Alternativ zum Icon kann der Button mit einer **Beschriftung** versehen werden.

Wird der Mauscursor länger über das Icon gestellt erscheint der **Tooltip**.

Farbe und **Hintergrund** können angepasst werden. Farbe eintragen wie: black; red usw. oder *1

Die eingetragenen Werte von **Payload** und **Topic** werden nach dem Klick gesendet um eine Aktion auszulösen.

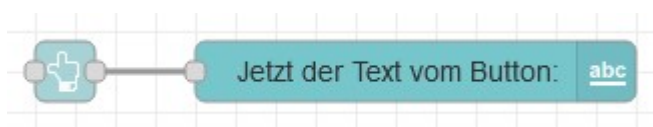
Der **Name** bezeichnet die Node in der Flow Administration.

*1 Farben ändern

Über den Eingang können mehrere Einstellungen des Buttons dynamisch angepasst werden. Hierzu gehören beispielsweise die Text- und Hintergrundfarbe, sowie die Beschriftung des Buttons. Dazu werden im Node change die entsprechenden Werte voreingestellt



Beispiel: „Hallo Welt“ wird nach Knopfdruck an das Textfeld gesendet.



Regeln Node 'change' bearbeiten

Setze msg. color to the value a_z red

Setze msg. back to the value a_z black

Knöpfe

Jetzt der Text vom Button: **Hallo Welt**

